MARVEL SUPER HEROS™

LE JOUR D'OCTOPUS

par Bruce Nesmith

Illustrations : Al Milgrom et Sal Buscema
Traduit par E. Kloczko, supervisé par Anne Vétillard

Copyright © 1984
Marvel Entertainment Group, Inc
All Rights Reserved 1988
First published in France by Schmidt France SAR.L.
Game design Copyright 1987 TSR, Inc.
All rights reserved.

Schmidt France

INTRODUCTION

Vous voulez jouer aux super-héros de Marvel ? Ça, c'est une idée géniale ! Vous avez lu les livrets de règles? Non ? Alors, dépêchez-vous de lire le Livre des Combats qui se trouve dans la boîte, si vous voulez jouer les différents « Combats ». Mais si vous voulez jouer l'aventure en entier, il vous faudra lire attentivement le Livre des Règles.

Cette aventure se compose de sept chapitres. Vous n'avez pas besoin de les connaître tous pour commencer, mais il vaut mieux lire entièrement un chapitre avant de le jouer. Vous pourrez animer la partie beaucoup plus facilement si jamais vos joueurs décident d'agir d'une manière imprévue; comme vous savez ce qui se passera ensuite, vous pourrez prendre la bonne décision.

Les sept chapitres sont divisés en trois parties : Aventure, Combat, Dénouement. Leur Fonction est expliquée dans le Livre des Combats. Si vous avez seulement envie de casser du super-vilain, oubliez les paragraphes «Aventure ».

Le Jour d'Octopus est une aventure spécialement conçue pour Captain America, l'Araignée, Captain Marvel, et La Chose. Ils doivent se mesurer à l'Homme Radioactif, au Scarabée, à l'Arrangeur, au Scorpion et bien sûr à l'infâme Docteur Octopus. Vous trouverez les cartes qui décrivent les super-héros dans la boîte de jeu. Quant aux super-vilains, vous les découvrirez à la dernière page de ce module ; lisez attentivement leurs descriptions pour bien connaître leurs pouvoirs, leurs talents et leur défauts. Les pages se détachent facilement pour que vous puissiez les avoir sous la main.

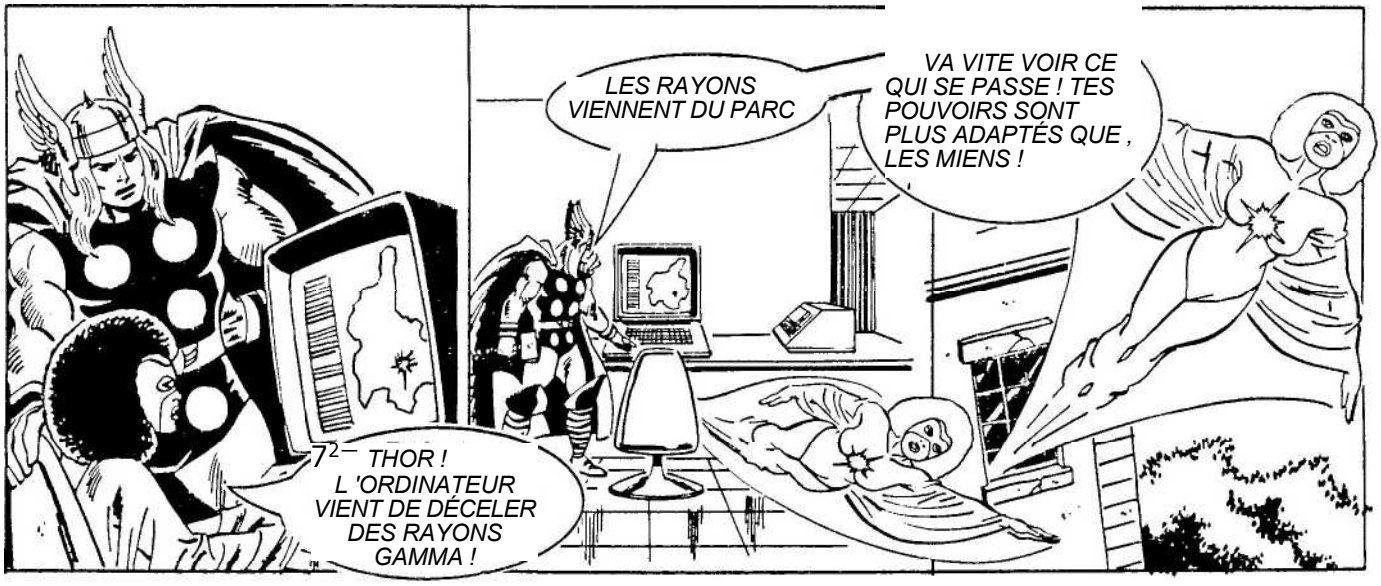
Vous pouvez, si vous le désirez, jouer cette aventure avec d'autres héros ou d' autres vilains ; mais si vous aboutissez à un sac de nœuds, ne comptez pas sur moi pour le démêler. Les différents paragraphes que vous devrez lire à vos joueurs sont encadrés, et vous serez obligé de modifier certains noms et quelques descriptions si vous décidez de changer le scénario initial.

Vous trouverez également dans la boîte une grande carte. D'un côté se trouve le plan en couleur d'un quartier de la ville de New York, et de l'autre le plan des principaux bâtiments. Pour jouer « Le Jour d' Octopus », vous aurez besoin des deux côtés de la carte.

Avant le début de la partie, placez la carte sur une grande table ou sur le sol. Donnez aux joueurs le pion représentant leur héros. Préparez aussi ceux des vilains, mais sans les montrer aux joueurs, ça leur fera une surprise ! Vous êtes désormais prêt à jouer.

Bonne chance et amusez-vous bien !

CHAPITRE 1 : LE MYSTÈRE & LA RENCONTRE



AVENTURE

Lisez aux joueurs le texte encadré suivant:

> Aujourd'hui, un beau lundi matin ensoleillé, Ben Grimm, Steve Rogers et Peter Parker ont quartier libre. Par une heureuse coïncidence, ils se relaxent tous dans le parc, juste en face de l'Immeuble Krupp haut de 25 étages. Captain Marvel et Thor sont de garde au Q.G. des Vengeurs.

L'Araignée peut placer son pion n'importe où dans le parc, sauf près de la fontaine. Posez le pion de Tante May près du sien. Lisez le paragraphe suivant au joueur qui incarne l'Araignée.

> Ta tante May et toi goûtez les joies d'un pique-nique dans le parc. Tante May t' assomme avec les nouvelles recettes de cuisine qu'elle vient d'inventer.
>
> Aujourd'hui vous allez acheter un cadeau d'anniversaire à votre ami Ned Leeds, journaliste au Clairon. La rédaction a décidé de lui faire demain matin une petite surprise. Attention, les magasins ferment à 18 heures.

Demandez à Captain America de placer son pion dans l'une des zones voisines de la fontaine. Posez le pion de Bernie Rosenthal près du sien. Lisez le paragraphe suivant au joueur qui incarne Cap-tain America.

> Steve, tu as promis d'assister à un banquet organisé au profit d'une œuvre de charité pour les Vétérans de la Seconde Guerre mondiale, de 18 h à 21 h 30. En ce moment, tu profites avec ton copain Bernie du calme et de la tranquillité de l'un des parcs les plus célèbres de New York.

Demandez à La Chose de placer son pion dans n'importe quelle zone du parc adjacent à une rue. Lisez le paragraphe suivant au joueur qui incarne Ben Grimm.

Mon pauvre Ben, aujourd'hui est un jour bien triste. Très semblable à celui d'hier, d'ailleurs. La dernière fois que tu as réduit en bouillie un infâme super-vilain qui voulait détruire New York, on ne t'a même pas dit merci. La majorité des gens étaient complètement inconscients du danger. Mais même dans le cas contraire, ils s'en seraient complètement moqué ! A 17 heures, tu dois te rendre à l'inauguration d'un nouvel hôpital. La cérémonie risque d'être très ennuyeuse, mais le dîner sera peut-être à là hauteur ; il ne se ter-minera probablement pas avant 20 heures.

Montrez à Captain Marvel la bande dessinée se trouvant au début du chapitre. Le joueur peut placer son pion n'importe où au-dessus du parc, car il est en train de voler. Lisez le paragraphe suivant au joueur qui incarne Captain Marvel.

Demain, tu dois te rendre à 10 heures du matin à la Nouvelle-Orléans, pour voir un hydrofoil à vendre. Mais en ce moment, tu as une très bonne vue aérienne du parc et de l'Immeuble Krupp.

COMBAT

Utilisez le côté n° 1 de la carte. Peter Parker (l'Araignée) pique-nique avec sa tante May n'importe où dans le parc, sauf près de la fontaine; Steve Rogers (Captain America) et son ami Bernie sont près de la fontaine. Ben Grimm (La Chose) se balade dans le parc, dans un zone adjacente à la rue. Captain Marvel arrive du Q.G. des Vengeurs en volant.

Les événements suivants se déroulent simultanément. Un voleur attrape le sac à main de Tante May, alors que dans une autre partie du parc, près de La Chose, un gang de voyous attaque un vendeur ambulant. Pendant ce temps, deux criminels tentent de dérober une armure Mandroïde dans l'Immeuble Krupp.

Bien que tous ces événements soient simultanés, il est plus facile de les jouer les uns à la suite des autres. Les héros ne peuvent pas s'entraider (seuf Captain Marvel et Captain America) car ils sont engagés dans des actions différentes.

L'Araignée

Placez un pion représentant le voleur dans la même zone que Peter et Tante May. Effectuez secrètement un jet d' Intuition pour l'Araignée. S'il est réussi, ses sens le préviennent de l'approche d' un voyou et tous deux doivent lancer les dés pour l'Initiative. Si l'Araignée manque son jet d'Intuition, le voleur a devant lui un round complet sans que le héros puisse intervenir. Le voleur a les caractéristiques standard d'un malfaiteur du Livre des Règles. Il n'est pas armé. A moins que Peter ne l'arrête, il se dirigera en courant vers la rue Harrison après avoir volé le sac. Tante May essaiera d'empêcher Peter de se battre. S'il n'arrive pas à le rattraper avant que le voleur sorte de la carte, celui-ci réussit à s'échapper. Peter n'a aucun de ses «émetteurs-araignée » sur lui.

La Chose

Choisissez un pion pour représenter le vendeur ambulant, et placez-le à trois zones de La Chose. Le vendeur est un vieil homme qui se prénomme Aldo.

Ben aperçoit quatre voyous appartenant à une bande de jeunes qui tentent de voler la camionnette d'Aldo, car celuici refuse de les payer pour leur « protection ». Les voyous ont les caractéristiques normales des malfaiteurs. A moins que La Chose ne les arrête, ils battront Aldo pendant deux rounds, puis desserreront le frein à main de la camionnette, et la pousseront sur le chemin. La camionnette s' écrasera contre un arbre trois rounds plus tard.

Le round où La Chose arrive pour sauver Aldo, ou le round suivant l'accident de la camionnette, les voyous prendront la poudre d'escampette et se disperseront dans le parc. Si La Chose aide Aldo de quelque manière que ce soit, il s'écriera plein de gratitude : « Un miracle, c'est un miracle ! Vous m'avez sauvé. Comment pourrai-je jamais vous remercier. Tenez prenez un hot-dog, ce sont les meilleurs de la ville.»

Captain America et Captain Marvel

Captain Marvel et Captain America ont remarqué que deux malfaiteurs connus se précipitent à l'intérieur de l'Immeuble Krupp. L'un est armé d'un pistolet, et tous deux possèdent les caractéristiques standard d'un malfaiteur. Lisez le paragraphe suivant aux super-héros s'ils entrent dans le bâtiment.

Juste au moment où vous pénétrez dans le hall, une alarme se met à hurler. Des plantes vertes sont alignées contre le mur de droite et des bancs en bois contre le mur de gauche. Une vitrine brisée se trouve au centre du hall, contenant une armure de combat Mandroïde ! Un tube en carton et une petite boîte métallique sont posés à côté de l' armure. Un bandit bien connu, Turk, est penché sur la vitrine brisée. L'autre, Grotto, se tient près des plantes vertes, immobile, et vous regarde bouche bée.

Le tube en carton contient un plan et les indications nécessaires pour construire une armure Mandroïde. Dites secrètement au joueur incarnant Captain America qu'il reconnaît l'objet métallique près de l'armure. Il s'agit d'une batterie Solectropack, conçue par Stark International. C'est la seule source d' énergie capable d'alimenter l'armure.

L'armure Mandroïde est faite de plusieurs pièces. Chacune d'elles protège une partie différente du corps. Elle donne un niveau de protection Fantastique contre tous les types de dommages.

Deux gantelets se trouvent aussi dans la vitrine, un pour chaque main ; chacun contient un canon étourdisseur qui inflige des dommages Remarquables. Chaque canon peut tirer deux coups avant de se décharger. Si les gantelets sont branchés sur le Solectropack, ils peuvent tirer indéfiniment. Il faut cinq rounds pour établir cette connection.

Demandez aux joueurs de Captain America et Captain Marvel de vous dire ce qu'ils font. Vous aurez besoin de le savoir pour continuer la suite de l' aventure. Au round suivant, Grotto tire sur le super-héros le plus proche. Si Turk est attaqué directement, il se défend autrement et tente de mettre l'un des gantelets. Effectuez un FAIT d'Agilité pour Turk à chaque round ; s'il réussit, il a pu enfiler le gantelet et il ouvre alors le feu sur le super-héros le plus proche.

AVENTURE

Une foule se rassemble devant l' Immeuble Krupp pendant le combat. Tante May et Bernie s'y trouvent mêlés. La police arrive quand Captain America et Captain Marvel en ont fini avec les malfrats. La Chose et l'Araignée peuvent maintenant rejoindre leurs amis super-héros.

Si Turk et Grotto sont capturés, les super-héros pourront les interroger. Ils leur révèlent qu'ils voulaient voler l' armure Mandroïde pour commencer une nouvelle carrière criminelle.

DENOUEMENT

Les héros ne regagneront aucun point de Vitalité à la fin de ce chapitre.

Le Livre des Règles vous donne les principaux cas d'attribution des points de Karma. Voici quelques exemples de gain de Karma pour ce chapitre :

Karma de l'Araignée

Action	Points de Karma
Rendre son sac à Tante May.	+ 10
Ne pas retrouver le sac de Tante May.	- 5
Effrayer Tante May et provoquer son évanouissement.	- 5
Capturer le voleur.	- 5

Karma de Captain America

Action	Points de Karma
Empêcher le vol de l'armure.	+ 25
Capturer Turk et Grotto.	+ 10
Endommager le hall.	- 5
Signer des autographes après le combat.	- 1

Karma de Captain Marvel

Action	Points de Karma
Empêcher le vol de l'armure.	+ 25
Capturer Turk et Grotto.	+ 10
Endommager le hall.	- 5
Prévenir les autres héros des radiations qu'elle et Thor ont décelées.	+ 5
Ne rien dire sur les radiations aux autres héros.	- 5

Karma de La Chose

Action	Points de Karma
Aider Aldo.	+ 20

CHAPITRE 2 : EMBUSCADE SUR LA 7e AVENUE

COMBAT

Les super-héros se trouvent en face de l' Immeuble Krupp, où une foule nombreuse se rassemble. Ils voient alors arriver deux voitures de police. Soudain, deux coups de feu retentissent dans la foule. Les super-héros qui observent les badauds remarquent un jeune garçon en tenue de cow-boy, qui pointe sur eux un gros pistolet à bouchon. C'est le moment que choisissent les super-vilains pour attaquer.

Montrez aux joueurs les trois cases de B.D. ci-dessus. Placez les pions de l' Homme Radioactif, du Scorpion, de l'Arrangeur et du Scarabée dans le hall de l' Immeuble Krupp, sur le côté deux de la carte. La suite de ce paragraphe Combat détaille les événements du premier round de combat.

Les vilains surprennent les super-héros, et foncent dans le tas. Au cours du premier round, les super-héros (sauf l'Araignée) ne peuvent entreprendre aucune action ni utiliser de points de Karma. Ils doivent compter sur l'épaisseur de leur peau et leurs comprimés de vitamine. Si l' Araignée réussit un jet d'Intuition, ses sens extraordinaires le préviennent à temps du danger. Il peut agir mais n'a pas le droit d'utiliser de Karma.

- L'Homme Radioactif lance une décharge de radiations sous La Chose, et creuse un trou de trois étages de profondeur pour qu'il y tombe. L'Arrangeur tire au laser sur Captain America, alors que le Scarabée se charge de Captain Marvel avec un électrochoc. Scorpion charge l' Araignée. Si l'un des super-héros ne se trouve pas devant l'Immeuble Krupp, les super-vilains le laissent tranquille.

Certains super-héros connaissent déjà ces vilains. S'ils ne sont pas familiers à vos joueurs, lisez les paragraphes Aventures suivants. Ils expliquent aussi les intentions et les objectifs des super-vilains.

AVENTURE

Lisez le texte suivant à Captain America et à Captain Marvel.

> L'Homme Radioactif est un réacteur nucléaire vivant. Ce grand bonhomme en costume vert peut projeter depuis ses mains d'intenses rayons radioactifs, et peut également créer un champ de force assez puissant pour repousser le marteau de Thor. Il est capable de lancer à mains nues une Volkswagen dans les vitres d'une banque.

Lisez le texte suivant à l'Araignée et à Captain America.

> Scorpion est habillé de vert et son costume comporte une grande queue. Il est exceptionnellement fort et agile, et sa queue peut asséner un coup assez puissant pour détruire un mur de brique.

Lisez le texte suivant à l'Araignée, Captain Marvel et Captain America.

> Le Scarabée porte une armure verte et pourpre. Son casque et ses ailes dans le dos lui ont valu son nom. Il est très fort et peut voler grâce à ses ailes; il s'accroche au mur et au plafond avec ses gants spéciaux. Ces mêmes gants délivrent des décharges d'électricité hyper-puissantes.

Lisez le texte suivant à l'Araignée et à La Chose.

> L'Arrangeur est le spécialiste des gadgets extraordinaires. Il n'a pas de super-pouvoirs, mais possède une quantité incroyable d'objets dangereux.

Dès le début de l'attaque, la foule se réfugie dans le parc tout proche. Si les super-vilains prennent des otages ce seront bien sûr May Parker et Bernie Rosenthal.

Les super-vilains sont là pour voler les plans de l'armure Mandroïde et le Solectropack. S'ils gagnent sur toute la ligne, ils prendront aussi l'armure.

Les super-vilains ont garé une camionnette derrière l'Immeuble Krupp, sur la 6e Avenue. Le véhicule est dirigé vers l' ouest. Un super-héros qui jette un coup d'oeil sur la 6e Avenue, derrière l' Immeuble Krupp, doit réussir un jet d' Intuition pour remarquer la camionnette, garée en double file, le moteur en marche.

Le Docteur Octopus est caché dans le sous-sol, et observe la scène grâce à un système vidéo. Si les super-héros gagnent la partie, il passera deux de ses tentacules dans la grille de ventilation, près de la vitrine d'exposition, pour prendre les plans et le Solectropack.

Seul l'Araignée à une chance de remarquer Doc Ock, grâce à un jet d'Intuition. Il verra les tentacules, mais ne pourra en aucun cas arriver à temps pour arrêter le Docteur Octopus.

Le Docteur Octopus ne se battra sous aucune circonstance. Les super-héros ne peuvent pas encore le trouver, même s' ils se précipitent dans le sous-sol. Doc Ock à parfaitement prévu son vol et organisé plusieurs itinéraires de fuite.

COMBAT

La tactique propre à chaque super-vilain est décrite ci-dessus. Un super-vilain ne dépensera qu'une seule fois des points de Karma au cours des combats, quand il se retrouvera dans une situation vraiment critique.

Le Scorpion attaque l'Araignée dès qu'il en a l'occasion. C'est un combat hors-pair ; il fonce tête baissée dans la bagarre, frappant plus souvent avec sa queue qu' avec ses poings. S'il commence à perdre le combat, il utilisera le rayon à plasma de sa queue.

La mission du Scarabée est d'occuper Captain America. Le Scarabée se bat tout en finesse, et utilise très bien sa cervelle. Son ordinateur de combat est programmé sur Captain America. Il dispose par conséquent de bonus spéciaux quand il le combat (consultez sa description à la fin du module). Le Scarabée tente d' électrocuter Cap' avec un électro-choc. Si Cap' par-vient à détourner les tirs avec son bouclier, le Scarabée attaque un autre héros, et en même temps se place pour avoir une meilleure ligne de mire sur Captain America. Le Scarabée se bat au corps à corps s'il le faut. Les super-héros qui le combattent doivent réussir un jet d' Intuition pour remarquer une tache noire sur sa botte. C'est une tache d'encre d' imprimerie, mais les super-héros l' ignorent encore.

L'Homme Radioactif est très confiant dans ses capacités de combat. Il s'attendait cependant à voir arriver les Vengeurs, et non pas ce mélange de héros. Il s'est préparé à combattre Thor, et le voilà confronté à La Chose. Sa première attaque consiste à creuser un trou d'une pro-fondeur de 3 étages. La Chose peut en sortir en trois rounds.

Pendant ce temps, l'Homme Radioactif attaque Captain America ou Captain Marvel. Si Cap' lance son bouclier sur lui, il tentera de modifier sa trajectoire avec son champ de force pour le relancer sur l' un des super-héros (sauf La Chose).

L'Arrangeur utilise ses nombreux gadgets, et bien sûr son pistolet. Il s'est préparé à combattre Captain America et Iron Man. Sur son habituel costume vert, l'Arrangeur porte un habit noir spécialement conçu pour absorber les décharges d' énergie, comme celles de Captain Marvel et d'Iron Man. Cette tenue est faite de millions de prismes de verre flexibles, qui absorbent les rayons lumineux. Toute énergie faite de lumière qui frappe cette tenue y reste prisonnière, s'y reflétant pour toujours de prisme en prisme. Ce costume stoppe toutes les attaques énergétiques de Captain Marvel, jusqu'à un niveau Monstrueux. Si l'Arrangeur est touché, il fera semblant d'être blessé, pour tromper Captain Marvel sur sa véritable mission.

Si Captain Marvel se lance sur l'Arrangeur sous forme d'énergie, elle sera piégée dans l'armure. Elle subit de ce fait des dommages Faibles (deux points) pour chaque round passé dans le costume. Si elle reprend sa forme humaine, elle détruira le costume, mais subira des dom-mages Excellents (20 points) et sera KO pour 1-10 rounds.

L'Arrangeur pourrait être blessé si Captain Marvel fait exploser sa tenue quand il la porte. Ainsi, dès qu'elle pénètre dans sa tenue, il la dégrafe rapidement et la laisse tomber à terre le round suivant.

Les nomblreux gadgets de l'Arrangeur sont décrits ci-dessus. Il les garde tous sur lui et peut les atteindre rapidement, qu'il porte son costume noir ou non.

BOMBES ENGLUANTES. Il possède deux bombes de ce type. En explosant, elles recouvrent entièrement ce qu'elles touchent d'une toile d'araignée d'une force Incroyable.

PISTOLET LASER. Ce pistolet lance des rayons laser infligeant des dommages Remarquables, et n'est jamais à court d' énergie. Si le pistolet tombe des mains de l'Arrangeur ou s'il le lance, il devient une Fusée à tête chercheuse infra-rouge qui attaque le super-héros le plus proche. La fusée se dirige avec une Agilité Incroyable, et inflige des dommages Remarquables.

CABLES ELECTRIFIANTS. Ce tube d' acier à usage unique projette des dizaines de câbles d'acier, qui s'enroulent automatiquement autour de leurs victimes. Ils possèdent une Force Excellente et envoient une décharge électrique infligeant des dommages supérieurs (10 points), durant trois rounds.

BOMBES AVEUGLANTES. L'Arrangeur possède trois de ces bombes. Elles explosent en un flash de lumière aveuglant. Un héros qui regarde dans la direction générale de l'explosion doit réussir un jet d'Intuition pour fermer les yeux à temps et éviter d'être aveuglé pour 1-10 rounds. Puisque l'explosion a lieu subitement, le héros ne peut pas utiliser des points de Karma pour améliorer son jet d'Intuition, sauf l'Araignée, grâce à ses sens. L'Arrangeur porte des lunettes teintées pour se protéger des flashes.

Dès qu'ils en ont l'occasion, les super-vilains se saisissent des plans et du Solectropack, et s'enfuient par la porte de derrière. A ce moment, les autres super-vilains s'arrêtent de se battre, sauf l' Homme Radioactif.

Il bloque la sortie de derrière pour protéger la fuite de ses compagnons. En sortant de l'immeuble, il lance une décharge d'énergie qui embrase le hall, et s'écrie : « Le Docteur Octopus me récompensera grassement pour vous avoir éliminés ». Puis il se dirige en courant vers la camion-nette. L'explosion met le feu à tout le rez-de-chaussée, emplissant le hall d'une fumée noire opaque et de hautes flammes.

La camionnette est tout à fait normale, mais l'Arrangeur a installé un canon sonique à l'arrière. Chaque tir inflige des dommages Fantastiques. Captain Marvel sous forme d'énergie ne reçoit que des dommages Excellents. Le canon tire selon l'Agilité de la personne qui le manie. N'importe lequel des super-vilains peut l'utiliser.

L'Arrangeur a également découpé un trou circulaire dans le fond de la camionnette. En cas de pépins, la camionnette s' arrête sur une plaque d'égoût. Le round suivant, tous les super-vilains se retrouvent dans les égoûts de la ville; il sera impossible aux super-héros de les retrouver à cause du trop grand nombre de passages et de tunnels.

AVENTURE

Si l'Homme Radioactif met le feu à l'immeuble, les pompiers arrivent sur les lieux deux rounds après la fin des combats. Ils mettront deux heures pour éteindre l'incendie. Vous pouvez rallonger l'aventure en demandant aux super-héros d'aider les pompiers dans leur tâche, et de secourir des personnes en difficulté. Si les super-vilains sont capturés, ils admettront sans difficulté que le Docteur Octopus est derrière le coup. Ils révéleront aussi aux super-héros ce qu'ils ont tenté de voler. Cependant, personne, sauf l'Arrangeur, ne leur dira pourquoi. L'Arrangeur dira seule-ment que le Docteur Octopus est en train de construire un robot pour détruire la ville. Il ne donne pas d'autres détails.

DENOUEMENT

Chaque super-héros regagne un nombre de point de Vitalité égal à son score d'Endurance. N'oubliez pas qu'un super-héros ne peut avoir plus de points de Vitalité qu'il en avait au début de l'aventure.

Les actions donnant droit à des points de Karma sont données ci-dessus ; utilisez aussi pour référence le livre des Règles.

Karma des héros

Action	**Points de Karma**
Capturer l'Homme Radioactif.	+75
Capturer le Scorpion.	+50
Capturer l'Arrangeur.	+40
Capturer le Scarabée.	+30
Les plans et le Solectropack sont volés.	-25
Le Hall est sérieusement endommagé par les vilains ou les héros.	-25
Tous les vilains prennent la fuite.	-10

Si un super-héros vole l'un des gadgets de l'Arrangeur et le garde, il perc 40 points de Karma. Si l'Araignée parvient à prendre des photos pour les revendre aL journal, il gagne deux points de Karma.

CHAPITRE 3 : A LA RECHERCHE D'OCTOPUS

AVENTURE

Avant que les super-héros ne quittent l' Immeuble Krupp, un policier arrive en courant, et leur explique: « Nous venons juste de recevoir un message de Thor pour Captain America ou Captain Marvel ». Lisez aux joueurs qui se manifestent le message de Thor (le texte encadré).

> Cette vile créature qui se nomme Docteur Octopus, vient de lancer un ultimatum depuis son repaire, caché quelque part dans Manhattan. Il menace de détruire complètement New York, pour nous démontrer son génie malfaisant.
>
> Les autres Vengeurs et les Quatre Fantastiques sont occupés dans d'autres parties du globe, je dois partir les aider. Vous quatre êtes les seuls à pouvoir mettre fin à cette menace qui pèse sur la vie de millions de gens. Je vous prêterai mon concours aussi rapidement que possible quand je reviendrai.

Encouragez les joueurs à enquêter, et à retrouver la trace du Docteur Octopus. Celui-ci s'est réfugié dans l'ancienne imprimerie du journal « Le Globe». De nombreux indices présents dans ce chapitre devraient conduire les héros à son repaire. Bien que les héros ne le sachent pas encore, la machine infernale du Docteur Octopus se mettra en marche mercredi à une heure de l'après-midi.

Souvenez-vous que la recherche d'indices et l'interrogatoire de la foule demande du temps. N'oubliez donc pas de tenir compte de ce facteur. Nous sommes actuellement le lundi, au début de l'après-midi.

Avant que les super-héros ne commencent leur enquête, rappelez-leur leurs engagements. L'Araignée doit acheter un cadeau pour son ami Ned Leeds avant six heures et arriver à la fête vers neuf heures trente le lendemain. Il devra aussi s'assurer que Tante May est bien rentrée à la maison et ne s'inquiète pas pour Peter Parker. Captain America doit assister à un banquet d'anciens combattants, à six heures et doit prévenir Bernie de ce qu'il fait. Captain Marvel à rendez-vous à la Nouvelle Orléans à dix heures du matin pour voir un hydrofoil, et La Chose inaugure la nouvelle aile d'un hôpital, à cinq heures aujourd'hui.

Si les joueurs demandent ou font des choses auxquelles vous ne trouvez pas de réponse dans ce module, répondez-leur d'une manière logique. S'ils sont bloqués et ne savent plus quoi faire, aidez-les en leur donnant quelques indices.

Indices dans l'Immeuble Krupp

Le Scarabée a des taches d'encre noire (qui proviennent de l'immeuble du Globe) sur ses bottes. Ne le faites cependant pas remarquer à vos joueurs! Ils doivent le découvrir par eux-mêmes. Les super-héros qui ont combattu le Scarabée au corps à corps (dans le chapitre 2) ont pu noter cette tache. S'ils observent le sol du Hall, si celui-ci n'a pas été trop abîmé durant la bagarre, ils découvrent les empreintes des bottes du Scarabée. Si le Scarabée est capturé, les héros peuvent aussi remarquer la tache révélatrice.

Bien entendu, le Scarabée ne leur révèle rien sur ces marques. Les super-héros ne pourront savoir ce que c'est, avant de l' avoir fait analyser par le laboratoire de la police, ou celui du Q.G. des Vengeurs ; l' analyse dure une heure.

Si l'Arrangeur est capturé et fouillé, les héros trouvent des taches de boue rouge sur ses bottes. Après analyse, qui, cette fois-ci, prend trois heures (ne le dites surtout pas à l'avance aux joueurs), ils peuvent apprendre que cette boue provient de la rive Est de la baie de Manhattan. Naturellement, l'Arrangeur refuse de dire pour-quoi elle se trouve sur ces bottes.

Si le Docteur Octopus a personnellement volé les plans et le Solectropack, la grille d'aération est complètement tordue et déchiquetée.

Si aucun des vilains n'a pu en réchapper, leur camionette se trouve toujours derrière l'immeuble vide. Les héros la trouvent facilement s'ils la cherchent. Dans le cas contraire, un inspecteur de police la leur signalera.

La camionnette est garée en double file, le moteur en marche. Une foule de curieux s'est rassemblée et observe, à quelque distance, le véhicule. L'intérieur de la camionnette a été décrit au chapitre précédent, au paragraphe « Combat ».

Si un seul des vilains a pu s'échapper, la camionnette ne sera bien sûr plus là. Les super-héros ne découvrent rien de particulier derrière l'Immeuble Krupp.

Les gens qui travaillent dans les magasins derrière le building ne se font pas prier pour parler. Le premier employé que les héros interrogent, leur répond ceci :

> «Sûr que je les ai vus ! J'avais remarqué cette camionnette garée derrière l' Immeuble Krupp. Un groupe de mecs en costumes en est sorti et s'est dirigé vers le bâtiment, en bousculant les passants sur leur passage.
>
> Ils étaient quatre. L'un était gros et tout vert, l'autre aussi d'ailleurs, mais il avait une queue, et qui était vivante, j' vous le jure! J'en croyais pas mes yeux. L'autre, il portait un costume violet; il ressemblait à une grosse mouche. Le dernier gars était presque normal, lui, tout en noir. Et puis, quelques minutes après, on aurait cru que l'immeuble allait s'écrouler. »

Si l'un des vilains a pu s'échapper, l' employé continue son récit :

« Tout est arrivé si vite, je m'en souviens plus exactement. Y en a qui sont sortis de l'immeuble, ils portaient un paquet. Ils ont sauté dans leur camionnette et ont démarré à toute berzingue, comme s'ils étaient poursuivis. »

Si les héros continuent de questionner le vendeur, celui-ci se rappelle que la camionnette était louée à la compagnie LGM, et immatriculée BSN-728.

Les super-héros peuvent demander à la police de vérifier le numéro d'immatriculation.

Une heure après, elle leur confirme que la camionnette n'a pas été signalée comme volée.

S'il enquêtent, les héros trouvent 23 succursales de la LGM à Manhattan. Appeler au téléphone toutes les agences pour savoir laquelle a loué la camionnette en question leur prend une bonne heure. Mais s'ils se rendent tour à tour dans chacun d'entre elle, il leur faut six heures de recherche avant d' aboutir à la bonne agence. S'ils se dispersent, trois à quatre heures suffisent.

Indices à l'Agence de location LGM

L'agence LGM où la camionnette a été louée se trouve dans un quartier mal famé de Manhattan, à 5 km de l'Immeuble Krupp. Le bureau est petit et en désordre. La plupart des voitures ou des camionnettes à louer sont dans un état pitoyable. Bien sûr, la camionnette ne s'y trouve que si au moins l' un des super-vilains a pu s'échapper de l' Immeuble Krupp.

En entrant, les super-héros sont reçus par l' employé, un petit homme aux yeux noirs et malicieux, qui se nomme Rondo. Il leur dit qu'il ne sait rien sur une camion-nette utilisée lors de l'attaque de l'Immeuble. Cependant, si les héros le questionnent plus à fond, il leur avoue ceci :

«J'ai effectivement loué la camion-nette à un gars nommé MacGreen. C'est étrange, parce que Jim, enfin MacGreen, a rarement assez de fric pour se payer un taxi, alors... pour se louer une camionnette! Mais il avait assez sur lui pour la caution, et il a dit qu'il reviendrait aujourd'hui pour payer.

Si les héros lui demandent où habite ce MacGreen, il leur répond qu'il niche habituellement au Squid Bar près des quais.

Les héros peuvent demander à fouiller la camionnette, qu'ils retrouvent facile-ment dans le garage; elle est vide, sauf pour un vieil exemplaire du Globe, datant de 1979. L'Araignée se souvient alors que ce journal a fait faillite il y a quelques années. Des écrous sont fixés sur le plan-cher, et ont apparemment servi à fixer un engin de taille moyenne. Au centre du plancher, une trappe a été découpée.

Indices au Squid Bar

Le bar est ouvert tous les jours de quatre heures de l'après-midi à une heure du matin. Si les héros y pénètrent avant l'ouverture (peut-être en forçant l'entrée), ils n'y trouvent rien qui puisse attirer l'attention.

S'ils entrent dans le bar en costume, une vingtaine de consommateurs paniqués se sauvent par la porte de derrière. Les héros peuvent en rattraper un ou deux sans grande difficulté. Si par contre ils entrent en civil, le patron ne lèvera même pas la tête.

Jim MacGreen vient habituellement au bar vers huit heures du soir. A l'entrée des super-héros, il n'essaie pas de s'enfuir, mais sort calmement du bar quelques minutes plus tard, sans se faire remarquer.

Le barman ne répond à aucune question, à moins d'être soudoyé (au moins 10 $) ou menacé. Il leur désigne alors MacGreen, assis à une table du fond, ou le leurs décrit si celui-ci a pu sortir.

S'il est questionné, Jim MacGreen déclare : « Ecoutez, on m'a filé du fric pour louer une camionnette. Je connaissais pas le type, et je ne l'avais jamais vu auparavant. Il portait un imper, et avait un drôle d'accent oriental. » Si les héros continuent à lui poser des questions, Jim leur dira qu'il a conduit la camionnette à l'Immeuble Elliot le dimanche après-midi. L'Immeuble Elliot se trouve à un bloc de dis-tance de l'ancienne imprimerie du journal Le Globe.

Si les héros ne comprennent pas que Doc Ock se cache dans l'imprimerie du Globe avant le mercredi matin, Thor revient au Q.G. des Vengeurs et met en place les pièces du puzzle. L'ordinateur des Vengeurs indique que la localisation la plus probable du repaire du Docteur Octopus est l'ancienne imprimerie du Globe.

Quand les héros savent où se trouve Doc Ock et sont prêts à entrer dans l'immeuble du Globe, passez au chapitre 4.

Mercredi à une heure de l'après-midi, s'ils ne se sont toujours pas rendu dans l' immeuble du Globe, le robot se met en marche. Les super-héros devraient être assez rapidement avertis par la télévision ou la radio, ou tout simplement par un passant, qui leur indique qu'un gigantesque robot détruit tout sur son passage et ravage la ville. Dans ce cas, passez directement au chapitre 6.

DENOUEMENT

Les héros, et les vilains qui ont réussi à s' échapper, récupèrent tous leurs points de Vitalité au cours de ce chapitre.

Donnez une chance aux super-héros de tenir leurs engagements et d'aller à leur rendez-vous avant d'attribuer les points de Karma.

Karma des héros

Evénements	Points de Karma
Après leur enquête les super-héros aboutissent au repaire de Doc Ock.	+25
Thor doit leur révéler le lieu de repaire de Doc Ock.	- 5
Les super-héros frappent les clients du Squid Bar.	-35

Karma de l'Araignée

Action	Points de Karma
Se rendre à l'anniversaire de Ned.	+10
Lui apporter un cadeau.	+ 5
Manquer la fête de Ned.	-10
Rendre visite à sa tante May.	Au choix du Maître du jeu

Karma de Captain America

Action	Points de Karma
Se rendre au dîner de bienfaisance.	+40
Manquer le dîner.	-20
Rendre visite à Bernie Rosenthal.	Au choix du Maître du jeu

Karma de Captain Marvel

Action	Points de Karma
Se rendre à La Nouvelle Orléans pour voir l'hydrofoil.	+10

Karma de La Chose

Action	Points de Karma
Etre présent à la cérémonie d'inauguration de l'hôpital.	+30
Manquer la cérémonie d'ouverture.	-20

CHAPITRE 4 : LE JARDIN SECRET DE DOC OCK

COMBAT

Le Docteur Octopus et son robot de 10 mètres de haut se terrent dans l'immeuble abandonné de l'imprimerie du journal Le Globe. Ce n'est plus qu'une question de minutes avant que l'horrible Docteur Octopus ne relâche le robot et détruise la ville. Seuls les super-héros peuvent encore le stopper.

Quatre super-vilains travaillent avec le Docteur : le Scarabée, l'Arrangeur, le Scorpion et l'Homme Radioactif. Cependant, certains d'entre eux ont pu être capturés durant l'attaque de l'Immeuble Krupp (voir le chapitre 2). Ce chapitre expose les actions des super-vilains. Si vous jouez uniquement la partie « Combat», vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de vilains. Si vous jouez l'aventure dans son intégralité, n' utilisez que les vilains qui ont pu s'échapper de l'Immeuble Krupp avec Doc Ock.

Prenez le côté deux de la carte. Les héros débutent à l'extérieur de l'immeuble. C'est à leur tour de se déplacer, demandez-leur donc ce qu'ils souhaitent faire. L'intérieur de l'immeuble et le plan des vilains sont décrits ci-dessous.

L'immeuble est complètement truffé d' alarmes silencieuses. Aucun super-héros ne peut y pénétrer sans les déclencher, et ainsi prévenir les vilains de son arrivée. Il est donc inutile de tenter de sur-prendre Doc Ock et son équipe. Il y a cependant une exception. Captain Marvel peut passer au travers des murs sous forme d'ondes radio sans déclencher l' alarme. Les autres super-héros n'ont pas cette chance.

Plusieurs convertisseurs solaires sont installés sur le toit, camouflés en lucarne. A moins que les héros ne les examinent très attentivement, ils ne remarquent rien de particulier; si on regardait à travers, on ne verrait qu'une pièce sombre et vide. Ces panneaux sont faits d'un matériau de qualité médiocre, très fragile. Ces convertisseurs jouent un double rôle. Ils rechargent les batteries énergétiques des super-vilains, et constituent un piège pour Cap-tain Marvel. Si elle tente de passer au travers sous une forme énergétique quel-conque, elle sera piégée et enfermée dans une batterie sous forme l' électricité consciente. Elle ne subit aucun dommage, mais ne peut redevenir humaine qu'après s'être échappée. Deux rounds après sa capture, elle peut chercher son chemin dans les circuits. A chaque round, elle a droit à un FAIT de Raisonnement pour pouvoir s'échapper. En cas de réussite, elle trouve un rayon de lumière au-dessus des presses. Les ampoules électriques normales transforment l'électricité en lumière, et elle peut en conséquence sortir sous forme de lumière pure. Le round suivant, elle rejoint le combat.

Lisez le texte ci-dessus aux super-héros quand ils pénètrent pour la première fois dans l'immeuble.

> Au centre de la grande pièce est installé un gigantesque robot, haut de deux étages. Ses pieds sont cachés à la vue par trois énormes presses d'imprimerie, hautes d'un étage elles-mêmes. Le robot est la réplique exacte en métal du Docteur Octopus, jusqu'à ses lunettes.

Les caractéristiques de l'Octodroïde sont données à la fin du module, et au chapitre 6. Le robot n'est pas encore activé, mais est en parfait état de marche. Doc Ock vient de terminer les derniers réglages.

L'Arrangeur a transformé les trois énormes presses d'imprimerie en dangereuses machines. Elles attaquent tous ceux qui s' approchent d'elles sans porter un badge spécial d'identification. Les badges sont invisibles à l'oeil nu, et son cousus directement sur le costume des vilains; seuls Doc Ock et l'Arrangeur peuvent désactiver les presses par un système caché dans leurs boucles de ceintures.

Bien que les presses ne puissent bouger, elles possèdent des dizaines de tentacules d'acier qui, eux, sont bien mobiles.

Caractéristiques des Presses

Corps à corps	Supérieur
Agilité	Supérieur
Force	Excellente
Endurance	Monstrueuse
Raisonnement	Excellent
Intuition	Faible
Psyché	Faible
Vitalité	115
Karma	24

En raison de leur taille, les presses peuvent attaquer plusieurs super-héros par round. Mais chaque presse ne peut attaquer qu'un héros particulier par round. heureusement, elles ne sont pas assez intelligentes pour concentrer leurs attaques.

Le round suivant la capture d'un super-héros, le tentacule lui projette un gaz soporifique à la figure. Ce gaz fonctionne comme les dards paralysants décrits ci-dessous. Le s super-héros peut retenir son souffle pour éviter les effets du gaz s'il réussit un FAIT d'Agilité. Son Endurance

indique le laps de temps pendant lequel il peut retenir son souffle. Quand elles n'ont pas saisi quelqu'un, les presses lancent des attaques spéciales sur le super-héros libre le plus proche et cela même si elles enserrent déjà un super-héros. Quand une presse effectue une attaque spéciale, utilisez la table ci-dessous pour déterminer la forme qu' elle prend.

Table des attaques spéciales des presses

Résultat du dé Type d'Attaque

1	Dards paralysants
2	Bombes engluantes
3	Fusée
4	Rayon Laser
5	Décharge électrique
6	Jet de flamme
7	Décharge sonique
8	Brouilleur électronique
9	Rien
0	Rien

DARDS PARALYSANTS. Les dards peuvent transpercer un matériau d'une Force Supérieure ou moindre. Ils contiennent un puissant sédatif. Trois rounds après avoir été touché, le super-héros doit réussir un FAIT d' Endurance, sinon il tombe immédiatement inconscient jusqu'à la fin du chapitre.

BOMBES ENGLUANTES. Ce sont exactement les mêmes bombes que celles que l' Arrangeur a utilisées au chapitre 2. Elles piègent les personnages dans une toile d'une force Incroyable.

FUSEE. Un héros touché par l'une de ces fusées subit des dommages Remarquables. Si le tir manque sa cible, le héros n'encaisse que des dommages Supérieurs à cause de la déflagration. Toutes les per-sonnes se trouvent près du super-héros au moment de l'impact subissent des dom-mages Supérieurs, que la cible soit touchée ou non.

RAYON LASER, DECHARGE ELECTRIQUE, JET DE FLAMME, DECHARGE SONIQUE. Toutes ces armes infligent des dommages Excellents, et peuvent atteindre toutes les cibles de la pièce se trouvant dans la ligne de mire des presses.

BROUILLEUR ELECTRONIQUE. Cette arme tire un rayon bleu-vert qui endommage l' armure d'Iron Man. L'armure n'a aucun effet sur les autres super-héros, qui ne sentiront rien s'ils sont touchés.

Le docteur Octopus

Le Docteur Octopus peut activer l'Octodrô de à distance grâce à un petit émetteur transmettant le code approprié, implanté dans l'un de ses tentacules. Il n'a pas besoin de bouger ou de dire quoi que ce soit, et il est donc impossible de prévoir quand il le fera. Une fois activé, l'Octodroïde ne peut plus être désactivé.

Le Docteur Octopus se défend avec acharnement s'il est attaqué; si personne n' ose le frapper, il s'en prend aux super-héros dans cet ordre : l'Araignée, Captain America, La Chose et Captain Marvel.

Doc Ock porte une combinaison qui lui procure une protection Excellente contre les attaques de Captain Marvel. S'il doit se mesurer à elle, il tente d'utiliser un miroir placé près du robot pour l'envoyer rebondir dans l'un des convertisseurs solaires du toit. Il existe bien sûr des longueurs d'onde qui ne rebondissent pas sur les miroirs.

Doc Ock attend une heure de l'après-midi de mercredi avant de lancer son Octodroïde. S'il perd cependant la bataille, il l'activera au dernier moment, même inconscient; car ses tentacules sont programmés pour transmettre le code d'activation du robot.

Le Scorpion

Le Scorpion se bat de la même manière que dans le chapitre 2. Relisez le paragraphe «Combat» si vous avez oublié sa tactique.

Le Scarabée

Le Scarabée attaque La Chose avec un pistolet neurolyseur que l'Arrangeur a fabriqué. Si La Chose n'est pas dans le coin, le Scarabée s'attaque à un autre héros. Son pistolet lance un rayon d'énergie verte. Il n' inflige aucun dommage, mais toute personne touchée doit réussir un FAIT jaune d' Endurance pour ne pas être paralysée. Un personnage paralysé ne peut ni parler, ni bouger, ni utiliser de points de Karma. Le pistolet contient six décharges.

L'Homme Radioactif

L'Homme Radioactif attaque les super-héros dans cet ordre : Captain America, La Chose, Captain Marvel, et enfin l'Araignée. S'il combat Captain Marvel, il utilise son champ de force et tente de l'envoyer dans les convertisseurs solaires.

L'Arrangeur

L'Arrangeur tente de s'enfuir le plus rapidement possible, grâce à ses nombreux gadgets. Aussitôt qu'il sera à l'extérieur, il déclenche son générateur d'illusions et s' enfuit grâce à ses bottes anti-gravité. Les super-héros doivent observer le ciel et réussir un jet d'Intuition pour remarquer sa fuite. Ils voient alors un hibou bizarre, volant de travers. Voici les multiples gadgets de l' Arrangeur :

GRENADES FUMIGENES. La vision normale est impossible pour 10 rounds dans la zone de l'explosion. La fumée contient un produit chimique qui brouille les sens spéciaux de l'Araignée. Si celui-ci reste un round dans la fumée, son Intuition tombe à Excellente pour 2-20 rounds. L'Arrangeur possède trois grenades.

FUSEE A TETE CHERCHEUSE INFRAROUGE. Ces fusées choisissent pour cible la source de chaleur la plus proche (sauf l' Arrangeur). Elles se dirigent avec une Agilité Fantastique et explosent en infligeant des dommages Remarquables. L'Arrangeur possède deux roquettes.

GENERATEUR D'ILLUSIONS. Ce gadget donne à l'Arrangeur l'apparence d'un hibou.

BOMBES ENGLUANTES. L'Arrangeur possède trois de ces grenades. Il les utilise pour bloquer les portes, et retenir les super-héros suffisamment longtemps pour s'enfuir.

DISSOLVANT UNIVERSEL. Ce liquide dissout les toiles de l'Araignée. S'il atteint quelqu'un, on le considère comme un acide qui inflige des dommages Excellents. L' Arrangeur a assez de dissolvant dans ses gants pour trois utilisations.

AVENTURE

Quelle que soit l'issue du combat, l'Octodroïde se met en marche. Quand Doc Ock envoie le code, le robot défonce le mur donnant sur la rue Garfield, et se dirige au sud de la ville, à la vitesse d'une zone par round.

Si les héros gagnent la bataille, passez le chapitre 5 et allez directement au chapitre 6. S' ils perdent, continuez par le chapitre 5.

DENOUEMENT

A la fin de ce chapitre, personne ne récupère de points de Vitalité.

Karma des héros

Evénement Résultat pour le Karma de chaque héros	
Le Docteur Octopus est capturé.	+100
L'Homme Radioactif est capturé.	+ 75
Le Scorpion est capturé.	+ 50
L'Arrangeur est capturé.	+ 40
Le Scarabée est capturé.	+ 30
Pour chaque presse-robot détruite.	+ 40
L'immeuble est gravement endommagé.	- 15

Un héros capturé ou qui prend la fuite perd 10 points de Karma.

CHAPITRE 5 : TERMINUS

AVENTURE

Ne jouez ce chapitre que si l'un ou plusieurs des super-héros a été capturé durant le chapitre 4. Doc Ock enferme chaque super-héros dans un « piège mortel », au sous-sol de l'immeuble du Globe. Les super-héros, qui sont restés inconscients, récupèrent un nombre de points de Vitalité égal à leur score d'Endurance.

Doc Ock a déjà quitté la ville. Il a feinté les vilains restants, et les a abandonnés, drogués, près des presses-robots. Seul l' Arrangeur a pu s'en tirer (sauf s'il a été capturé au chapitre 2). Les super-vilains drogués resteront dans le brouillard jus-qu'à la fin de l'aventure.

L'Octodroïde marche désormais dans la rue Garfield, en direction de la 7e Avenue, à la vitesse d'une zone par round. Notez bien ses déplacements, pour voir où il se trouve quand les héros se libéreront.

Si les héros n'y sont pas parvenus quand l' Octodroïde atteint l'intersection de la 7e Avenue et de la rue Garfield, Thor vient les secourir. Dès qu'ils sont libres, Thor est appelé par Odin en Asgard. Il déclare à ses amis: « Vous devez stopper ce robot, car je me dois de répondre à l'appel de mon père.»

COMBAT

Utilisez le côté deux de la carte. Chaque héros capturé par le Docteur Octopus est placé dans une cellule piégée. Le piège lui-même est simple, mais mortel !

Lisez le texte suivant à tous les joueurs.

> Le premier bruit que vous entendez en vous réveillant est la voix caverneuse de Doc Ock : «Je suis désolé de ne pas pouvoir assiter à votre chute finale. Mais voyez-vous, j'ai un rendez-vous, la destruction de New York. Il est vraiment navrant que vous ne puissiez pas voir mon superbe Octodroïde. Inutile de me chercher, ceci est un enregistrement. Ha! Ha! Ha! Ha I Ha! Ha !»

Les pièges propres à chaque héros sont décrits séparément ci-dessous.

L'Araignée

L'Araignée est enfermé dans une pièce du sous-sol, sous les presses. Les murs sont en béton armé, d'une résistance Remarquable. Un petit hublot se trouve au plafond, également en matériau Remarquable. Le premier round après son réveil, l'Araignée est trop groggy pour faire quoi que ce soit. Lisez-lui le texte suivant :

> Vous vous trouvez dans une pièce de 10 mètres carrés. Un petit hublot se trouve au plafond, à 5 mètres de hauteur. Les murs de béton vous font penser au fond bleuté d'une grande piscine.
>
> Une petite porte s'ouvre sur l'un des murs, et des dizaines de litres d'eau de mer s'engouffrent dans la pièce, qui est vite remplie. Soudain, un long tentacule jaillit de l'eau, en se tortillant. Vos sens d'araignée vous avertissent que vous vous retrouvez devant un calmar géant !

Le niveau de l'eau monte d'un mètre par round. Le calmar ne perd pas de temps pour attaquer l'Araignée. Commencez le combat avec un jet d'Initiative normal. Les caractéristiques du calmar sont données ci-dessous. Si l'Araignée le diminue à 60 points de Vitalité au moins, il tentera de s'enfuir dans un recoin pour soigner ses blessures. Il laissera l'Araignée tranquille après ce traitement !

Caractéristiques du Calmar Géant

Corps à corps	Supérieur
Agilité	Normale
Force	Incroyable
Endurance	Incroyable
Raisonnement	Faible
Intuition	Médiocre
Psyché	Médiocre
Vitalité	96
Karma	10

Le calmar géant tente de saisir l'Araignée grâce à ses huit tentacules (chacun d'entre eux doit réussir un FAIT). Si un ou deux tentacules y parviennent, ils l'écrasent en lui infligeant des dommages Incroyables. Si plus de trois tentacules parviennent à le saisir, ce sont des dom-mages Monstrueux. Si l' Araignée tente de grimper au plafond, les tentacules peu-vent toujours le saisir.

Le calmar peut projeter dans l'eau une encre noire, rendant la visibilité nulle sous la surface. Le corps à corps de l'Araignée devient Excellent s'il se bat sous l'eau dans ces conditions. L'Araignée risque aussi de se noyer (consultez « Environnements spéciaux» dans le Livre des Règles).

Captain America

A son réveil, Captain America ne peut rien faire lors du premier round, car il est encore groggy. Lisez-lui le texte suivant :

> Votre dos est appuyé contre une barre d'acier, vos bras et vos poignets sont attachés derrière votre dos. Les cordes autour de votre poitrine rendent votre respiration difficile. Votre bouclier est placé dans un énorme lance-pierre pointé droit sur votre poitrine.

Faites bien comprendre au joueur que le bouclier tuera Captain America si le lance-pierre est déchargé.

La corde qui le lie est faite d'un nylon de force Remarquable. Captain America ne peut la casser qu'avec un FAIT de Force rouge.

En réussissant un FAIT de Corps à Corps jaune, il peut dévier le bouclier avec ses pieds.

Si La Chose a aussi été capturée, c'est lui qui retient le lance-pierre. Le Docteur Octopus l'a hypnotisé et lui a ordonné de tout lâcher quand il entendra une sonnerie.

Une énorme minuterie de cuisine, réglée sur deux minutes, se trouve sur le sol près de La Chose. Captain America à huit rounds devant lui avant que la sonne-rie retentisse.

Si La Chose n'est pas prisonnière, un simple système de poulies et cordages retient le bouclier. Les pieds de Captain America vont alors posés sur une sorte de pédale. S'il enlève ses pieds, le lance-pierre se déclenche.

La Chose

Doc Ock a hypnotisé La Chose, qui croit voir devant elle l'effroyable Docteur Fatalis, et pense devoir le tuer avec une fronde géante. Bien sûr, il ne s'agit pas du véritable Docteur Fatalis.

Lisez le texte suivant au joueur qui incarne La Chose.

> Vous vous réveillez, retenant l'élastique d'un gigantesque lance-pierre. Devant vous se trouve une victime de choix, le Docteur Fatalis, attaché à un poteau. L' élastique est difficile à retenir, mais heureusement vos pieds sont fermement attachés au sol par des fers. Vous vous sentez un peu bizarre, incapable de contrôler votre esprit, mais quelque chose vous dit qu'il faut attendre une sonnerie pour lâcher prise.

La Chose ne peut briser l'état de léthargie où l'a plongé Doc Ock qu'en réussissant un FAIT de Psyché jaune ou rouge.

Un réveil se trouve à côté de La Chose. Il sonnera dans exactement 20 rounds.

Si Captain America a aussi été capturé, son bouclier sert de projectile et lui-même est attaché au poteau. Captain America a, pour La Chose, les traits de Fatalis.

Le Docteur Octopus a connecté les convertisseurs solaires et les batteries géantes à la grille de fer placée sous les pieds de La Chose. Au moment où elle lâchera l'élastique, un million de volts traversent la grille, infligeant des dommages Fantastiques par round. Quand La Chose se dégage de la grille, il arrête de prendre des dommages.

Captain Marvel

Captain Marvel se trouve enfermé par le Docteur Octopvs dans un caisson, sur les quais. Plusieurs gros câbles sortent de la boîte et y aboutissent. Lisez le texte suivant au joueur qui incarne Captain America.

> Vous vous réveillez dans le noir le plus total, prisonnière d'un caisson. Les murs, le sol et le plafond sont fait d'un matériau extrêmement dur et lisse. Il ne semble pas y avoir de sortie.

Le caisson est fait d'un alliage acier-vibranium réagissant comme un miroir naturel. Il a une résistance Incroyable. Un champ magnétique le transforme en un réflecteur parfait. Il renvoie toutes les longueurs d' ondes, même les ondes radios. Toute lumière ou rayon d'énergie lancé par Captain Marvel rebondit indéfiniment dans le caisson. Ne le dites pas à Captain Marvel, elle doit s'en rendre compte par elle-même.

Malheureusement pour notre super-héroïne, le caisson est parfaitement étanche. Au bout de 10 rounds, elle sombre dans l'inconscience. Elle mourra dans les 50 rounds par manque d'oxygène.

Mais puisque rien n'est vraiment parfait, une infime quantité d'énergie est absorbée par les murs quand elle rebondit sous forme de lumière. Si Captain Marvel se concentre sur un point précis pendant quelques rounds, dites-lui que le point commence à chauffer. Dites lui aussi que l'intérieur du caisson devient très brillant. Une concentration d' énergie de trois rounds suffit à former un trou assez grand pour qu'elle puisse s'échapper. Si elle ne ferme pas les yeux, elle est aveuglée pour 2-20 rounds après son évasion.

Souvenez-vous que si les super-héros n' arrivent pas à se libérer par leurs propres moyens au momen ou l'Octodroïde atteint l' intersection de la rue Garfield et de la 7e Avenue, Thor vient les libérer puis repart immédiatement pour Asgard.

Les super-héros ne peuvent plus trou-ver ou capturer le Docteur Octopus, car il a quitté la ville. Il savoure son triomphe grâce aux caméras vidéo implantées dans les yeux du robot. Mais il réapparait dans d'autres aventures, soyez-en sûr, pour défier une nouvelle fois les super-héros.

Quand les héros sont prêts, passez au chapitre 6. Eux seuls sont capables de stopper l'Octodroïde et de sauver la ville de son ultime destruction.

DENOUEMENT

Les super-héros ne récupèrent pas de points de Vitalité à la fin de ce chapitre.

Karma des Héros

Action du Héros	Points de Karma
S'évader sans l'aide de personne.	+20
Réussir à se libérer avec l'aide d'un super-héros.	--
Aider un autre super-héros à se libérer	+5

Si Thor est obligé de secourir un héros, celui-ci perd automatiquement cinq points de Karma.

CHAPITRE 6 : QU'EST-CE QUI A QUATRE TENTACULES ET QUI DETRUIT NEW YORK ?

COMBAT

Le formidable Octodroïde de Doc Ock marche dans New York, détruisant tout sur son passage. Si les héros ne le stoppent pas sur le champ, la ville ne sera bientôt plus qu' un tas de ruines fumantes !

Les caractéristiques de l'Octodroïde se trouvent à la dernière page de ce module. Utilisez le côté un de la carte et posez le pion Octodroïde sur le plan. Il commence sa marche destructrice par la rue Garfield, juste en face de l'immeuble qui abritait Le Globe. L'endroit où il se trouve en ce moment dépend de ce qui s'est passé dans les chapitres précédents. Si les héros ne se sont pas rendus à l'ancienne imprimerie du Globe, ils entendent parler de l'Octodroïde dès sa mise en marche. Placez alors le pion Octodroïde sur la carte à l'intersection de la rue Garfield et de la 7e Avenue ; les héros débutent le combat au minimum à deux zones de distance du robot, et se placent où ils le désirent.

Si les héros se sont rendus à l'immeuble du Globe et que Doc Ock a déjà lancé l' Octodroïde (ou le lance pendant le combat), placez le pion juste devant l'immeuble du Globe, sur la rue Garfield.

Si les héros ont été capturés dans l'imprimerie, placez l'Octodroïde à un nombre de zones de distance égal au nombre de rounds que les super-héros ont pris pour se libérer et reprendre l'offensive. Souvenez-vous que Thor libère ceux qui en sont incapables, quand le robot atteind l'inter-section de la rue Garfield et de la 7e Avenue.

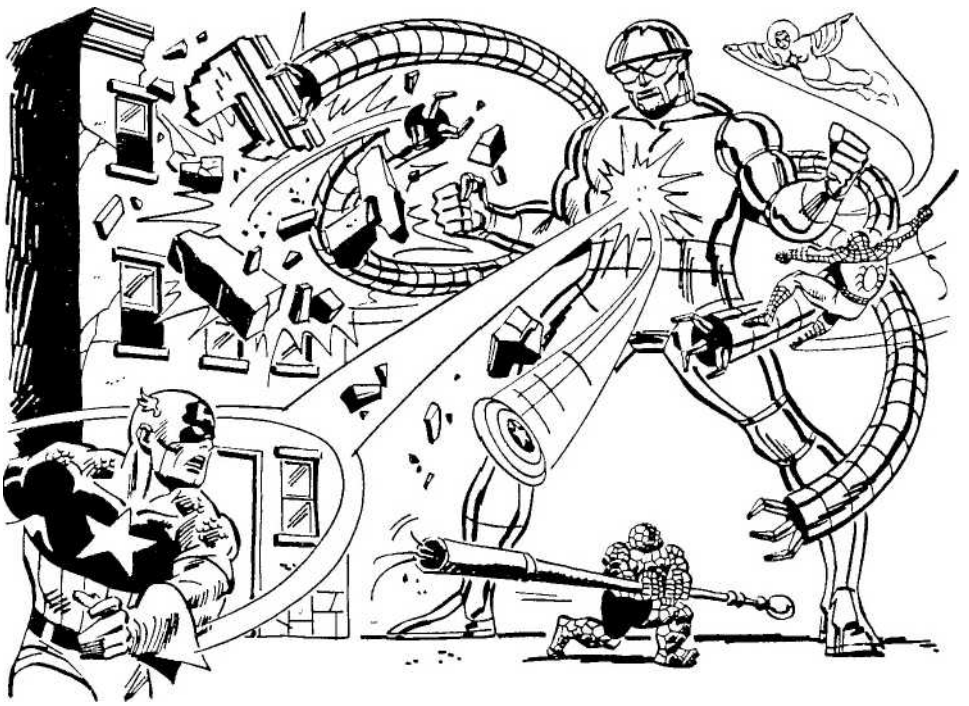
Si vous jouez uniquement la partie combat, placez le pion de l'Octodroïde en face de l' ancienne imprimerie du Globe.

L'Octodroïde se déplace à la vitesse d'une zone par round en direction du sud, sur la rue Garfield jusqu'à la 7e Avenue. Puis il tourne à l'est et se dirige vers le building Krupp.

L'Octodroïde est si gigantesque et cause une telle destruction qu'il est visible de n' importe quel endroit de la carte, sauf à l' intérieur d'un immeuble. Quand les héros se sont approchés d'assez près, lisez le texte suivant :

Un gigantesque robot, copie exacte du Docteur Octopus, marche dans la ville, faisant tournoyer ses tentacules à une vitesse effrayante. Il détruit des immeubles entiers, chacun de ses pas provoque une secousse qui fend l'asphalte et détruit les trottoirs.

De ses dix mètres, le monstre hurle un défi : « Ceci est la voix du Docteur Octopus. Cette ville est condamnée! Je vais l'ouvrir comme un oeuf. Si ne je suis pas proclamé Empereur des Etats-Unis, mon robot continuera sa marche vers la capitale, Washington ! »



Ce discours se répète tous les trois rounds. L'Octodroïde n'est qu'un robot sans aucune intelligence. Le Docteur Octopus et l'Arrangeur l'ont programmé pour qu'il détruise New York, rue par rue. Sa mémoire contient un plan complet de la ville. Le robot ne peut quitter les rues. Il est aussi très lent et perd toujours l'initiative. Mais il n'est pas obligé de déclarer ses actions. Le robot a deux tactiques, selon qu'il a été touché au cours du round ou non.

Si l'Octodroïde n'est pas endommagé au cours du round, il détruit calmement les immeubles. Ses tentacules détruisent d' abord le rez-de-chaussée puis font s'effondrer le reste du bâtiment. Quelquefois, ses tentacules balayent d'un seul coup l' immeuble.

Si par contre l'Octodroïde est endommagé, il s'en prend à son agresseur. S'il est suffisamment près de lui, il l'attaque avec ses tentacules. Autrement, l'Octodroïde lance un rayon énergétique. Au cours d'un round de combat, le robot ne se déplace pas et ne s'occupe pas des immeubles.

Si un super-héros parvient à grimper sur le corps du colosse, celui-ci fera deux chose. D'abord, il continue à suivre l'une des deux tactiques décrites précédemment. Puis ses mains humaines tenteront de faire tomber cette peste de héros. S'il réussit à le saisir, il le lancera contre l'immeuble le plus proche. Choisissez alors le matériau de construction du bâtiment, car les dommages seront en fonction de sa dureté. Par exemple, si l'Octodroïde lance l'Araignée contre un immeuble de briques, il reçoit des dommages Supérieurs, car les briques sont faites d'un matériau Supérieur. Mais si c'est un immeuble en acier, l' Araignée prendra des dommages Remarquables. Aïe !

Les joueurs risquent de penser que l' Octodroïde est indestructible, mais c'est faux, car il a un talon d'Achille (ou plus exactement un pied d'Achille). Son point faible se situe dans la base de ses pieds. Comme Doc Ock et l'Arrangeur avaient besoin d'accéder à l'intérieur du robot pour les réglages, ils ont façonné une entrée à la base de chaque pied. La porte est facilement visible pour quelqu'un qui

se trouve sous le robot, mais cela peut comporter certains risques !

Ces portes ne sont pas faites du même alliage de vibranium-acier, mais de simple acier de force Remarquable. De nombreuses formes d'énergie de Captain Marvel peuvent pénétrer par ces issues.

Supposons que l'Octodroïde marche sur La Chose (ce qui lui inflige des dom-mages Inhumains) ; celle-ci aperçoit l'accès et enfonce la porte. Si elle réussit un FAIT de Force, l'ouverture est dégagée !

L'intérieur du robot est divisé en six zones. Les héros peuvent s'y déplacer exactement comme ils le font sur la carte. Ces six zones sont : pied gauche, pied droit, corps, bras gauche, bras droit, et tête. Les héros doivent passer par le corps pour se déplacer entre les autres zones. Les tentacules sont remplis de mécanismes hydrauliques et personne ne peut s'y mouvoir.

L'intérieur du robot est fait d'alliage léger de résistance Excellente. Il est donc beaucoup plus facile de le détruire de l'intérieur que de l'extérieur. De plus, toutes, les attaques portées dans la tête, contenant l'ordinateur principal du robot, provoquent des dommages doubles.

Pendant le combat avec l'Octodroïde, vous pouvez agrémenter votre aventure avec les rencontres décrites ci-dessous.

Une voiture en panne

Placez un pion de voiture sur la carte, deux zones devant l'Octodroïde. Lisez le texte suivant aux joueurs.

> Une voiture cale dans la rue, juste devant l'Octodroïde ! Un homme et un enfant sont dans la voiture, trop paniqués pour penser à sortir. Ils ont besoin de votre aide

Quand l'Octodroïde se trouve à hauteur de la voiture, il la projette d'un coup de pied contre un immeuble proche. A moins que les super-héros ne fassent quelque chose, la voiture va s'écraser contre l'immeuble, et ses deux occupants seront gravement blessés.

M. Lance Bannon a les yeux plus gros que le ventre.

Lance Bannon est un photographe du Clairon. Peter Parker et lui ont habituellement la charge des reportages sur les exploits des super-héros. Aujourd'hui, Lance a décidé de surpasser son collègue. Il s'est installé sur le toit d'un immeuble de la 7e Avenue, d'où il prend de superbes photos de l'Octodroïde. Pas très futé le gars, n'est-ce pas ? Placez le pion de Lance sur n'importe lequel des immeubles de la 7e Avenue.

Quand l'Octodroïde atteint le bâtiment où il se tient, le robot démolit entièrement le premier étage, ce qui provoque l'effondrement total de la structure. A moins que l'on ne le sauve, Lance est enseveli sous les décombres, et restera une semaine dans le coma.

L'US Air Force à la rescousse

L'US Air Force a envoyé un hélicoptère de combat pour aider les super-héros. L'appareil arrive quand le robot se trouve entre le rue Cleveland et la rue Garfield.

L'hélicoptère passe une fois par round, tirant sur l'Otroïde et lui infligent des dommages Fantastiques. Mais cela n'est pas suffisant pour l'endommager.

Le robot tente de saisir l'appareil. S'il y parvient, il le retient pendant trois rounds, puis le lance contre un des immeubles. Si les héros ne viennent pas au secours du pilote, celui-ci sera gravement brûlé et sera hospitalisé pour de nombreuses semaines.

Quand la Vitalité de l'Octodroïde atteint zéro, il s'arrête net. Le round suivant, il s'écroule (où vous le désirez), infligeant des dommages Inhumains à tout ce qui se trouve sous lui, et des dommages Excellents à ceux qui seraient à l'intérieur.

Si les héros n'arrivent pas à stopper l'Octodroïde avant qu'il ne parvienne à la hauteur de la rue Harrison, Thor revient d'Asgard pour sauver la situation.

Quand le robot atteint l'intersection de la rue Harrison et de la 7e Avenue, Thor atterrit devant lui et lance son marteau sur sa tête. Mjolnir s'enfonce dans le robot et endommage l'ordinateur principal. L'Octodroïde vacille puis tombe à la renverse. Quand il se trouve à terre, Thor désigne les portes et demande aux héros de le finir de l'intérieur.

AVENTURE

Après la destruction de l'Octodroïde, les super-héros inconscients sont transportés au Q.G. des Vengeurs pour y être soignés. Différentes options s'offrent à vous pour continuer cette aventure.

De nombreux blessés ont besoin d'être hospitalisés, et les ambulances et hélicoptères de secours ne peuvent les emporter tous.

Les policiers déblaient les décombres des rues, aidés de nombreux volontaires, mais seront bien contents de recevoir de l'aide.

Un immeuble que l'Octodroïde a détruit (choisissez lequel) commence à brûler. Les flammes se propagent rapidement de bâtiment en bâtiment. Les pompiers sont rapidement débordés et ont besoin d'aide.

DENOUEMENT

Les héros récupèrent tous leurs points de Vitalité à la fin de ce chapitre. C'était le dernier combat de cette aventure.

Karma des Héros

Evénements	Points de Karma
Les super-héros détruisent l'Octodroïde sans l'aide de Thor.	+120
Les super-héros détruisent l'Octodroïde avec l'aide de Thor.	+ 20
L'Octodroïde détruit moins de quatre zones.	- 20
L'Octodroïde détruit plus de dix zones.	- 20
L'homme et son enfant dans la voiture en panne ne sont pas secourus.	- 30
Lance Bannon n'est pas secouru.	- 30
Le pilote de l'hélicoptère n'est pas secouru.	- 30

Karma des Héros

Action du Héros	Points de Karma
Sauver l'homme et son fils dans la voiture en panne.	+ 30
Sauver Lance Bannon.	+ 30
Sauver le pilote de l'hélicoptère.	+ 30

Vous pouvez décider d'autres attributions de points de Karma.

CHAPITRE 7 : EPILOGUE

AVENTURE

Il est temps maintenant de conclure cette aventure. Après que les héros aient réussi à stopper l'Octodroïde, New York retourne à son calme habituel après quelques jours. Les héros ont alors un peu de temps libre, pour récupérer complètement, pour voir leurs amis et leur famille, et enfin reprendre leur travail ou leur études.

Bien que ce soit la fin de cette aventure, la vie continue pour vos super-héros. Tant que des super-vilains comme Doc Ock continueront à menacer la tranquillité du monde civilisé, les héros auront du pain sur la planche. N' hésitez pas à inventer une suite à cette aventure – ou d' en commencer une nouvelle– que vous aurez conçue vous-même !

LE CLAIRON
JOURNAL ILLUSTRE
Jeudi, 9 juin, 1983
25¢
Nbre Exemplaires : Cinq millions
FINAL
Dernière Edition
LA FIN DE L'OCTODROÏDE
CEREMONIE DE RECOMPENSE
EDITORIAL par J. Jonah Jameson
Photo de Peter Parker
Les héros en action !
La Mairie a annoncé aujourd'hui officiellement qu'une cérémonie aurait lieu en l'honneur des super-héros qui ont détruit l'Octodroïde. Monsieur le Maire a déclaré : « Captain America, Captain Marvel, La Chose et l'Araignée, nous ont donné hier la véritable définition du mot "héros". Sans leur bravoure et leur intervention rapide, ...ille ne serait plus qu'un tas de ... détails de la cérémonie ...niqués ultérieure- ...en informée ...ent de
Hier, New York a encore été victime de plusieurs « héros ». Des personnes ont rapporté que des batailles rangées faisaient rage dans nos rues. Notre ville est suffisamment bien équipée en moyens d'intervention pour ne pas avoir besoin de l'aide de ces « héros ». Les actes et l'interférence de miliciens en costume, avides de gloire, comme l'Araignée, empêchent depuis trop longtemps la police de faire son devoir. Quand ils se mettent en tête d'appliquer eux-même la loi, ces prétendus ...s » comme la rumeur populaire ... ajoutent encore aux ...ttent en danger des ... plus qu'une ...s rustres ... Ils
DE NOTRE CORRESPONDANT A WASHINGTON - Le Pentagone a officiellement annoncé la publication d'un télégramme de félicitations aux Vengeurs : Captain America et Captain Marvel, Ben Grimm des Quatre Fantastiques, et à l'Araignée, pour leur courageuse action dans le sauvetage du pilote de l'US Air Force, Ted Carpenter. La mise en alerte de la base Lincoln est intervenue quelques minutes après l'attaque de l'Octodroïde, et l'hélicop... du colonel Carpenter a aussitô...
...moins, les attaques ...aient avoir a... ...ïde a...

LES VILAINS

DOCTEUR OCTOPUS

Nom véritable : Dr Otto Octavius

Caractéristiques	
Corps à corps	Médiocre
Agilité	Normale
Force	Remarquable
Endurance	Supérieure
Raisonnement	Excellent
Intuition	Normale
Psyché	Excellente
Vitalité	50
Karma	46

POUVOIRS

Quatre tentacules de métal sont fixés aux manches de Doc Ock, deux de chaque côté. Ils sont fait d'un matériau Fantastique, et sont pourvus à leur extrémité d'une pince d'une force Remarquable. Quand Doc Ock se soutient avec deux tentacules, les autres peuvent soulever une charge avec une force Incroyable. Les tentacules peuvent atteindre n'importe quel endroit de la zone occupée par le Docteur Octopus.

Doc Ock peut attaquer deux fois par round. S'il ne s'en prend qu'à une personne, il n'a besoin que d'un seul jet de FAIT. Cependant, les dommages augmentent d'un niveau pour chaque tentacule utilisé. Un tentacule inflige des dommages Remarquables. Les quatre des dommages Monstrueux. Pour pouvoir les utiliser tous, il doit réussir un FAIT d' Endurance. S'il le manque, il ne pourra que se défendre et esquiver le round suivant, mais pas attaquer.

TALENTS

Le Docteur Octopus est un scientifique spécialisé dans la mécanique et la robotique.

L'HOMME

Nom véritable: Docteur Chen Lu

Caractéristiques	
Corps à Corps	Normal
Agilité	Supérieure
Force	Remarquable
Edurance	Excellente
Raisonnement	Excellent
Intuition	Normale
Psyché	Normale
Vitalité	66
Karma	32

POUVOIRS

L'Homme Radioactif lance avec ses mains des rayons gamma infligeant des dommages Fantastiques. Il peut également provoquer une terrible explosion en relâchant d'un seul coup toute son énergie. L'explosion inflige des dommages Remarquables à tout ce qui se trouve dans la même zone, et des dommages Excellents dans les zones adjacentes. Il ne peut exploser qu' une fois par jour.

L'Homme Radioactif peut créer un champ de force lui offrant une protection Monstrueuse. Il est assez puissant pour repousser le marteau de Thor! Mais ce champ de force empêche l'Homme Radioactif d'attaquer. Il fonctionne dans les deux sens. Le champ de force permet à l'Homme Radioactif de rediriger tout objet qui le frappe, avec un Agilité Normale.

Malheureusement pour lui, le corps de l' Homme Radioactif émet continuelle-ment des radiations, ce qui le rend facile-ment détectable.

TALENTS

Le Docteur Chen Lu est un spécialiste de physique nucléaire. Il possède une très bonne compréhension de ses pouvoirs.

LE SCORPION

Nom véritable : MacDonald Gargan dit « MAC »

Caractéristiques	
Corps à corps	Remarquable
Agilité	Incroyable
Force	Incroyable
Endurance	Incroyable
Raisonnement	Normal
Intuition	Normale
Psyché	Supérieure
Vitalité	150
Karma	22

POUVOIRS

Le Scorpion est capable de grimper à peu près sur toutes les surfaces. Il ne peut pas escalader un mur en vitres, mais il peut percer des trous dans un mur fait de matériaux friables, même s'ils sont très lisses.

Grimper aux murs et grimper au plafond sont deux choses bien différentes. Le Scorpion ne grimpe aux plafonds qu'en cas d'extrême urgence.

Le costume vert du Scorpion contient un alliage d'acier et de caoutchouc qui absorbe les 20 premiers points de dommage. Cela signifie qu'il dispose d'une protection Excellente. Son costume le protège aussi des décharges d'électricité, grâce au caoutchouc intégré. Il dispose d' une protection Remarquable contre les dommages électriques.

Sa queue de scorpion est faite d'un matériau Incroyable. Il l'utilise pour attaquer comme il le ferait avec ses mains ou ses pieds, mais faites attention. Elle inflige des dommages Fantastiques ! Cette queue contient un projecteur à plasma qui inflige des dommages Remarquables. Comme la plupart des héros ne connais-sent pas cette modification, il ne l'utilisera pas immédiatement durant le combat, mais pour lancer une attaque surprise.

TALENTS

MacDonald Gargan ne possède aucun talent particulier.

LE SCARABEE

Nom véritable : Abner Jenkins

Caractéristiques	
Corps à corps	*Supérieur
Agilité	*Supérieur
Force	Excellente
Endurance	Excellente
Raisonnement	Excellent
Intuition	*Remarquable
Psyché	Normale
Vitalité	36
Karma	46

* Ces caractéristiques peuvent évoluer — lisez le texte attentivement

POUVOIRS

L'armure du Scarabée lui confère une protection Excellente. Elle absorbe les premiers 20 points de dommage reçus. Elle augmente également sa Force et son Endurance, qui sont habituellement Normales.

L'armure du Scarabée est équipée d'un ordinateur de combat, qui peut être programmé (une fois par combat) pour pré-dire les techniques d'attaque de l'adversaire. Son corps à corps et son Agilité deviennent Remarquables et son Intuition Fantastique quand il se bat avec le personnage contre lequel il a programmé son armure.

Le Scarabée a incorporé dans ses gants des mini-ventouses qui lui permettent de s' accrocher à presque toutes les surfaces. Ces gants disposent en plus d'un système d' électro-choc, qui envoient ensemble une décharge électrique infligeant des dommages Excellents. Les ailes en Mylar de sa tenue lui donnent la possibilité de voler à une vitesse Excellente. Elles lui donnent aussi l'apparence d'une punaise !

TALENTS

Abner Jenkins est un maître mécanicien, il peut réparer ou compléter son armure lui-même, pour de petits réglages ou des modifications simples.

L'ARRANGEUR

Nom véritable : Norbert Ebersol

Caractéristiques	
Corps à corps	Normal
Agilité	Normale
Force	Normale
Endurance	Normale
Raisonnement	Incroyable
Intuition	Excellente
Psyché	Supérieure
Vitalité	24
Karma	70

POUVOIRS

Les extraordinaires pouvoirs de l'Arrangeur proviennent des innombrables gadgets et des armes qu'il a inventés. Il porte toujours sur lui les objets suivants: son costume vert qui lui procure une protection Normale ou Supérieure contre les dommages électriques, de lumière, et les radiations.

Des disques anti-gravité incorporés dans ses semelles lui donnent la possibilité de voler avec une vitesse Incroyable.

Un masque incorporé à son casque lui permet de respirer dans toutes sortes d' atmosphères, pendant trois heures au maximum.

TALENTS

Dans le domaine de la mécanique, Norbert Ebersol est l'un des plus grands génies de la terre ; il est capable d'inventer des mécanismes très complexes facile-ment, et avec une surprenante rapidité.

ROBOT OCTODROÏDE™

Caractéristiques	
Corps à corps	Remarquable
Agilité	Supérieure
Force	Inhumaine
Endurance	Monstrueuse
Raisonnement	Normal
Intuition	Faible
Psyché	Médiocre
Vitalité	215
Karma	12

POUVOIRS

L'Octodro'ide est un robot haut de 10 mètres, fabriqué par le Docteur Octopus, dont il est la copie conforme.

La peau du robot est faite d'un alliage de vibranium-acier, lui conférant une protection Monstrueuse contre toutes les attaques, énergétiques et physiques. Il est pratiquement indestructible. Aucune énergie ne peut le pénétrer (sauf si elle est assez puissante pour détruire l'armure).

L'Octodroïde possède deux bras et quatre tentacules tout comme Doc Ock. Ses bras ne lui servent que pour saisir quelque chose de petit, ou quand les tentacules sont occupés à autre chose. Ceux-ci peuvent saisir des objets à deux zones de distance. Un canon sismique similaire à celui utilisé dans le chapitre 2 est monté dans chaque tentacule. Chaque canon peut tirer 2 fois, et inflige des dommages Fantastiques. Captain Marvel ne reçoit que des dommages Remarquables si elle est touchée sous l'une de ses formes énergétiques.

Le robot n'utilise pas ses tentacules pour se déplacer comme le ferait Docteur Octopus. Il se déplace avec ses pieds à la vitesse d'une zone par round. Il est programmé pour détruire New York, rue par rue. Pour plus d'information sur sa programmation et ses faiblesses, consultez le paragraphe « Combat» du chapitre 6.

L'Octodroïde n'est pas intelligent. Il est impossible de le raisonner, ni même de lui parler i Ce n'est qu'une machine.